

活 用 事 例	広島県竹原市立中通小学校	有松浩司教諭
活用事例タイトル	I C Tを使って大討論会！ ～ 情報活用能力を育てる楽しい国語科の授業 ～	
対象授業科目/活動	第6学年国語科「討論会をしよう」	
授業または活動の概要(目的、実施時期、授業の場合教科名や単元名、対象学年、参加人数、ICTの使用局面など)	<p>1 学年・教科 第6学年 国語科</p> <p>2 単 元 名 討論会をしよう</p> <p>3 授業の概要</p> <p>① 教師のモデル討論会の映像を視聴し、学習への意欲をもつ。</p> <p>② 討論のテーマを選択し、どんな情報をどうやって集めるか活動計画を立てる。</p> <p>    テーマ(1) 小学生に携帯電話は必要ない。賛成? 反対?</p> <p>    テーマ(2) 小学生はゲームをすべきではない。賛成? 反対?</p> <p>    テーマ(3) 小学校でも自転車通学を認めるべきである。賛成? 反対?</p> <p>③ 自分にとって必要な情報を様々な方法で収集する。 (本、インターネット、アンケート調査など)</p> <p>④ 集めた情報を整理し、自分の考えを説明する文章(立論)を考える。</p> <p>⑤ 自分の考えを説明するための発表資料を作成する。 (グラフ作成ソフト、プレゼンテーション作成ソフトの活用)</p> <p>⑥ ICT(電子黒板やパソコン)を活用して討論会を行う。</p> <p>⑦ 自分たちの討論会の様子の映像を視聴し、改善点を見出す。</p>	
ICT活用により期待できる効果 ICT活用のねらい	<p>国語科では、高学年の「話すこと・聞くこと」の領域における言語活動例として、討論の学習が示されている。今回の授業では、学習指導要領国語科編第5学年及び第6学年の「A話すこと・聞くこと」に示されている「的確に話す能力」「相手の意図をつかみながら聞く能力」等の育成のほか、情報活用能力の育成も同時にねらって授業を行った。本実践では、児童が自分たちの討論のテーマに沿って、主体的に必要な情報を収集し、目的や意図に応じて、集めた情報を取捨選択していった。また、情報発信に向けて、集めた情報を整理するとともに、パソコンを活用してプレゼンテーションを作成し、受け手の状況を考えながら情報を発信した。情報の収集、判断、処理、発信・伝達というそれぞれの過程において、児童はより実践的な活動を通して、情報活用能力を高めることができた。</p>	
評価、振り返り(活動の評判や児童・生徒の声など)	<p>授業後の感想に「今まで調べ学習のときは、なんとなくインターネットを開いていたけど、必要な情報を前もって決めておくことが大切だと分かりました」「相手を説得させるために、分かりやすい資料の出し方、興味をひくような工夫した話し方が大切だと分かりました」など、目的に応じた情報の収集や受け手の状況を踏まえた効果的な情報発信等の力の高まりを確認することができた。また、授業後のアンケートでは、すべての児童が「国語の学習が好きになった」「自分でパソコンや電子黒板を使うのが楽しくなった」という回答をした。「また討論会をしたい」「またパソコンを使って何か発表をしたい」という児童も多数いるなど、学習意欲を向上させることもできた。</p>	

## ICT を活用した授業実践略案及び授業写真

### ICT 活用事例① ICTを使って大討論会！ ～ 情報活用能力を育てる楽しい国語科の授業 ～

1 本時の目標 自分の立場を明確にして、理由や具体例を添えて意見を主張したり、相手の意見を聞いて意見を述べたりすることができる。

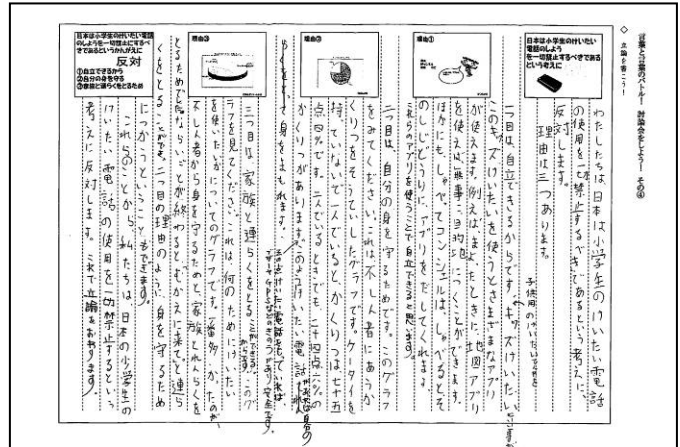
2 本時の展開 (2時間扱い)

学習の流れ	分	主な学習活動	ICT 機器・ソフト・コンテンツ等									
導入	0	1 本時の課題を確認する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <b>電子黒板を使って大討論会！自分の立場を明確にして話し合おう！</b> </div>	電子黒板 パソコン									
展開		2 テーマごとに賛成派、反対派に分かれて討論会を行う。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <b>【討論会の流れ】</b>                              ①賛成派立論 (5分)                              ②反対派立論 (5分)                              ③作戦タイム (1分)                              ④反対派反論 (3分)                              ⑤賛成派反論 (3分)                              ⑥自由討論 (5分)                              ⑦反対派最終弁論 (1分)                              ⑧賛成派最終弁論 (1分)                              ⑨判定                              ⑩意見・感想の交流                              ⑪先生の話                         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <b>【教室の配置図】</b>   </div> </div>	電子黒板 パソコン									
	5	<b>≪小学生に携帯電話は必要ない。賛成？反対？≫</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">理由</th> <th style="text-align: center;">根拠となる情報・資料</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>賛成派</td> <td>携帯が気になって勉強に集中できない。 トラブルが多い。 お金がかかる。</td> <td>日本の中高生が携帯電話に触れている時間とその害 携帯電話が原因で起きている事件の種類と件数 携帯電話使用でかかる料金</td> </tr> <tr> <td>反対派</td> <td>自分でいろいろなことを調べることができる。 不審者から身を守る。 家族といつでも連絡できる。</td> <td>様々なアプリの紹介 登下校中に不審者に遭遇した事件の件数 携帯電話があると安心と答えた親の割合</td> </tr> </tbody> </table>		理由	根拠となる情報・資料	賛成派	携帯が気になって勉強に集中できない。 トラブルが多い。 お金がかかる。	日本の中高生が携帯電話に触れている時間とその害 携帯電話が原因で起きている事件の種類と件数 携帯電話使用でかかる料金	反対派	自分でいろいろなことを調べることができる。 不審者から身を守る。 家族といつでも連絡できる。	様々なアプリの紹介 登下校中に不審者に遭遇した事件の件数 携帯電話があると安心と答えた親の割合	
	理由	根拠となる情報・資料										
賛成派	携帯が気になって勉強に集中できない。 トラブルが多い。 お金がかかる。	日本の中高生が携帯電話に触れている時間とその害 携帯電話が原因で起きている事件の種類と件数 携帯電話使用でかかる料金										
反対派	自分でいろいろなことを調べることができる。 不審者から身を守る。 家族といつでも連絡できる。	様々なアプリの紹介 登下校中に不審者に遭遇した事件の件数 携帯電話があると安心と答えた親の割合										
	35	<b>≪小学生はゲームをすべきでない。賛成？反対？≫</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">理由</th> <th style="text-align: center;">根拠となる情報・資料</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>賛成派</td> <td>勉強に集中できない。 目が悪くなる。 時間が守れなくなる。(寝るのが遅くなる)</td> <td>ゲームをする児童と学力の関係を表したグラフ ゲームをする児童と視力の関係を表したグラフ ゲームをする人の睡眠時間</td> </tr> <tr> <td>反対派</td> <td>「脳トレ」などのソフトは勉強になる。 wi など家族団らんになる。 友達が増える。</td> <td>脳トレのゲームの紹介 家族でゲームをよくする人の意見 (インタビュー) 友達とゲームをよくする人の意見 (インタビュー)</td> </tr> </tbody> </table>		理由	根拠となる情報・資料	賛成派	勉強に集中できない。 目が悪くなる。 時間が守れなくなる。(寝るのが遅くなる)	ゲームをする児童と学力の関係を表したグラフ ゲームをする児童と視力の関係を表したグラフ ゲームをする人の睡眠時間	反対派	「脳トレ」などのソフトは勉強になる。 wi など家族団らんになる。 友達が増える。	脳トレのゲームの紹介 家族でゲームをよくする人の意見 (インタビュー) 友達とゲームをよくする人の意見 (インタビュー)	
	理由	根拠となる情報・資料										
賛成派	勉強に集中できない。 目が悪くなる。 時間が守れなくなる。(寝るのが遅くなる)	ゲームをする児童と学力の関係を表したグラフ ゲームをする児童と視力の関係を表したグラフ ゲームをする人の睡眠時間										
反対派	「脳トレ」などのソフトは勉強になる。 wi など家族団らんになる。 友達が増える。	脳トレのゲームの紹介 家族でゲームをよくする人の意見 (インタビュー) 友達とゲームをよくする人の意見 (インタビュー)										
	65	<b>≪小学校でも自転車通学を認めるべきである。賛成？反対？≫</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <thead> <tr> <th></th> <th style="text-align: center;">理由</th> <th style="text-align: center;">根拠となる情報・資料</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>賛成派</td> <td>不審者に対応できる。 時間の節約になる。 自転車通学希望者が多い</td> <td>登下校中に不審者に遭遇した事件の件数 通学にかかる時間 (アンケート) 友達へのアンケート</td> </tr> <tr> <td>反対派</td> <td>事故になる。 停める場所がなく、遊び場が減る。 体力がつかない。</td> <td>県内、市内の交通事故の発生件数 運動場の写真 日本の子ども体力の移り変わり (グラフ)</td> </tr> </tbody> </table>		理由	根拠となる情報・資料	賛成派	不審者に対応できる。 時間の節約になる。 自転車通学希望者が多い	登下校中に不審者に遭遇した事件の件数 通学にかかる時間 (アンケート) 友達へのアンケート	反対派	事故になる。 停める場所がなく、遊び場が減る。 体力がつかない。	県内、市内の交通事故の発生件数 運動場の写真 日本の子ども体力の移り変わり (グラフ)	
	理由	根拠となる情報・資料										
賛成派	不審者に対応できる。 時間の節約になる。 自転車通学希望者が多い	登下校中に不審者に遭遇した事件の件数 通学にかかる時間 (アンケート) 友達へのアンケート										
反対派	事故になる。 停める場所がなく、遊び場が減る。 体力がつかない。	県内、市内の交通事故の発生件数 運動場の写真 日本の子ども体力の移り変わり (グラフ)										
まとめ	90	3 本時の活動をふり返り、感想を書く。										

3 授業の様子



第1時の様子。教師によるモデル討論を視聴する。



児童が作成した立論。根拠を明確にした立論を作成する。

ぼくたちは、自転車で、登校することに

**反対**

**理由1**  
事故に合う

(中道小学校よりアンケートより)

**理由2**  
遊び場が減る

(中道小学校5年アンケートより)



児童が作成したプレゼンテーション。パソコンを使ってグラフやプレゼンを作成。



討論会の様子。作成したプレゼンを示しながら意見を述べたり反論を述べたりする。